

PROJETO MAC216 - PARTE 3

Bento Pereira, Daniela Favero e Pedro Gigeck

Nesta parte do projeto, os arquivos

DA PARTE 1: *elemento.c* (struct do elemento), *lista.c* (lista ligada) e *hash.c* (hash table);

DA PARTE 2: *salas.c* (contém todos os elementos), *acoes.c* (contém as funções para ações) e o *Makefile* (devidamente atualizado);

continuam estruturalmente iguais, com alguns ajustes para a parte 3. Criamos novos módulos:

-*traduzindo.c*, o elo entre a parte 1, 2, o flex e o bison. Há a definição dos sinônimos que o flex lê. Também há uma função auxiliar para ajustar a inserção dos elementos e funções em uma lista ligada só, de modo a facilitar o bison.

-*jogo.l*, arquivo flex, poucas adaptações do que o professor enviou

-*jogo.y*, arquivo bison, poucas adaptações do que o professor enviou

Para jogar, dê *make* e *./jogo*

Infelizmente nós não conseguimos melhorar a leitura de gramática, então para que o jogo funcione direito, siga os comandos abaixo nesta ordem (para explorar todos os elementos do jogo):

>examine inicio

>examine quadro

>grite

>sente

>chore

>corra

>examine pesonagem

(Os últimos 5 comandos podem ser executados em qualquer sala)

>leste

>examine balao

>estoure balao

>examine gramofone

>examine disco

>desligue gramofone

>ligue gramofone

>leste

>interaja pessoas

>coloque mascara personagem

>interaja pessoas

>tire mascara personagem

>sul

>examine cogumelos

>coma cogumelos
>examine garrafa
>beba garrafa
>examine cama
>deite cama
>levante cama
>leste
>examine envelope
>examine carta
>leia carta
>examine foto
>leste
>examine homem
>fale homem
>fale homem
>fale homem
>fale homem
>fale homem
(Perceba que ele tem 4 falas)
>examine arma

>atire arma homem

(Aqui você acaba de perder o jogo, não tem como sair, você está preso nessas 6 salas pra sempre e fadado a se tornar o homem que você matou)

Tente jogar de novo, mas agora vá até a sala Reflexão e, em vez de matar o homem, se mate.

>atire arma personagem

FIM DE JOGO! Você ganhou.